NR. 42

4 393003 802006 00042

DM 2,– BASTEI COMIC

Spanien P 250 / Schweiz Fr 2.–

Frankreich F 8,50 / Italien L 2500
Niederlande f 2,60 / Spanien P 250

Die Schlümpfe

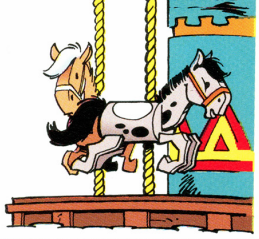
Von Millionen Kindern in aller Welt gelesen

Mit tollem Poster vom Schlumpfland

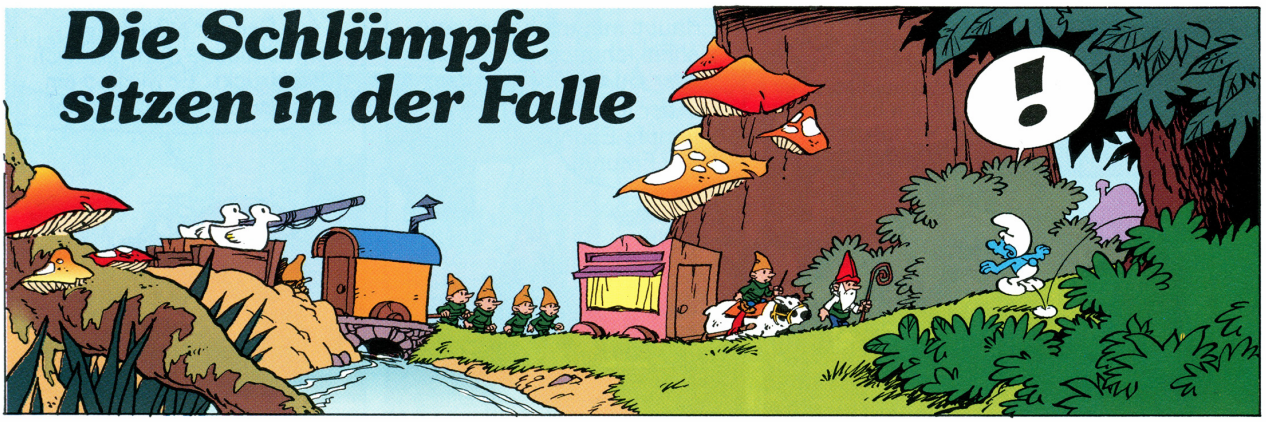
Die neuesten Sammel-Karten für Dein Bilder-Lexikon

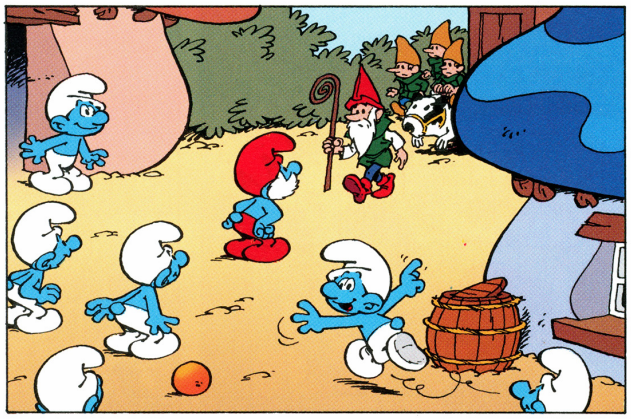
Ein großer Schreck für alle
Die Schlümpfe sitzen in der Falle

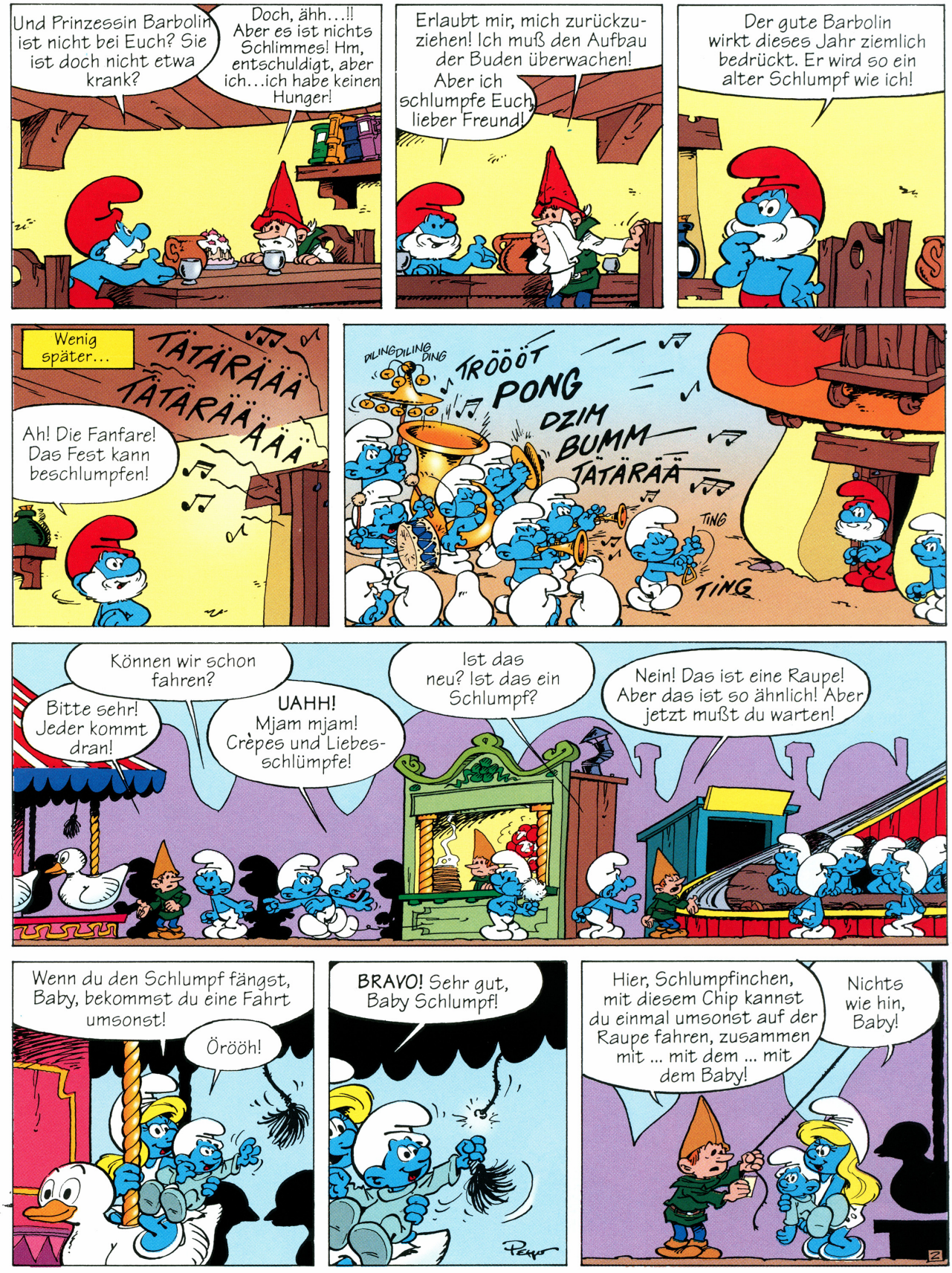
Hallo, liebe Freunde! Herzlich willkommen! Spiele, Rätsel und die neuesten Sammel-Bilder warten in diesem Heft auf Euch. Aber vielleicht könnt Ihr mir erst mal helfen, an meinen Holzhammer zu kommen. Er ist mir runtergefallen. Geht bitte nur über die Leitern, wenn Ihr ihn bringt. Ich warte . . .

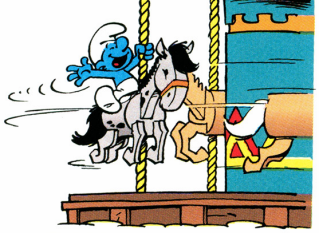


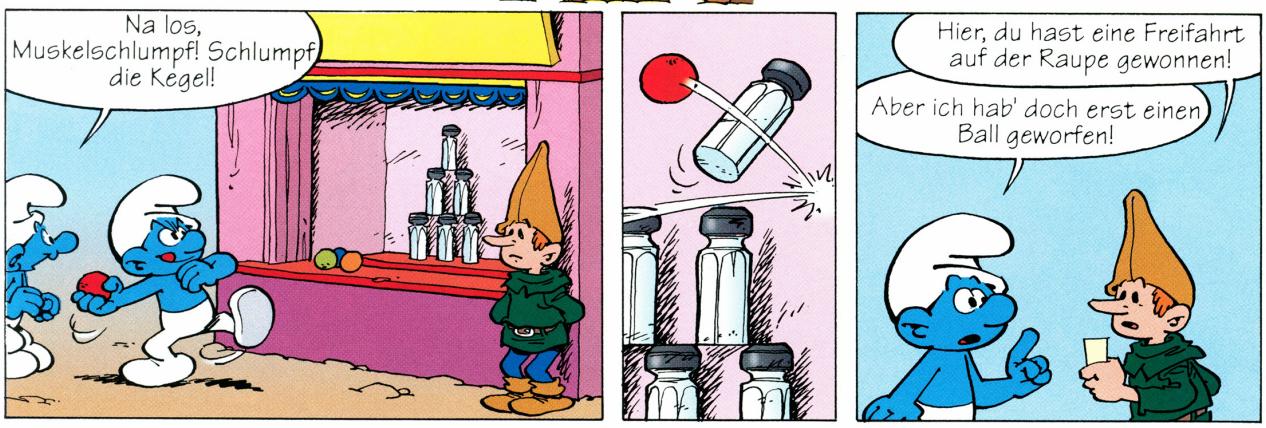
Die Schlümpfe sitzen in der Falle

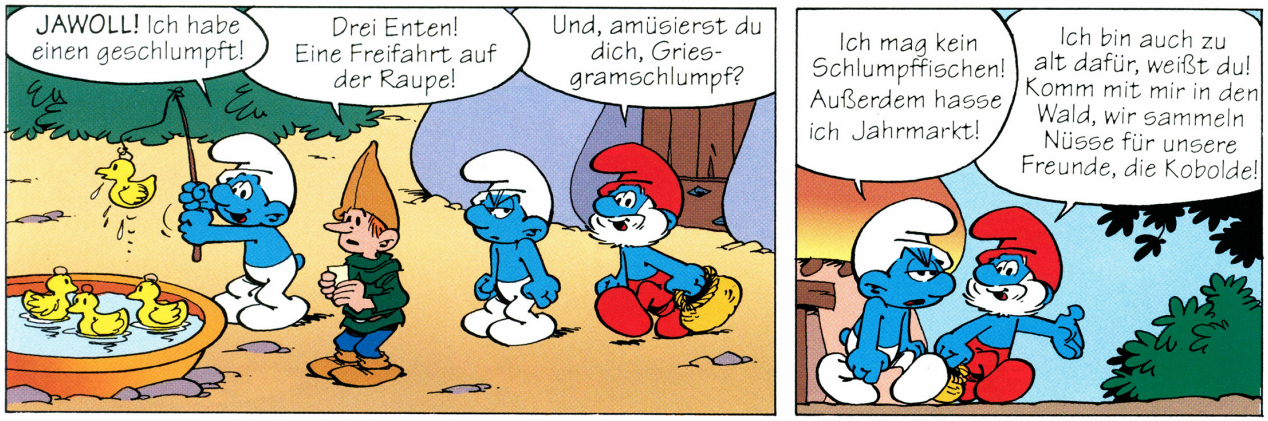





Und Prinzessin Barbolin ist nicht bei Euch? Sie ist doch nicht etwa krank?
Doch, ähh...!! Aber es ist nichts Schlimmes! Hm, entschuldigt, aber ich...ich habe keinen Hunger!
Erlaubt mir, mich zurückzuziehen! Ich muß den Aufbau der Buden überwachen!
Aber ich schlumpfe Euch, lieber Freund!
Der gute Barbolin wirkt dieses Jahr ziemlich bedrückt. Er wird so ein alter Schlumpf wie ich!
Wenig später...
TÄTÄRÄÄÄ
TÄTÄRÄÄÄÄÄ
Ah! Die Fanfare! Das Fest kann beschlumpfen!
DILINGDILING DING
TRÖÖÖT
PONG
DZIM
BUMM
TÄTÄRÄÄ
TING
TING
Können wir schon fahren?
Bitte sehr! Jeder kommt dran!
UAHH! Mjam mjam! Crèpes und Liebesschlümpfe!
Ist das neu? Ist das ein Schlumpf?
Nein! Das ist eine Raupe! Aber das ist so ähnlich! Aber jetzt mußt du warten!
Wenn du den Schlumpf fängst, Baby, bekommst du eine Fahrt umsonst!
Örööh!
BRAVO! Sehr gut, Baby Schlumpf!
Hier, Schlumpfinchen, mit diesem Chip kannst du einmal umsonst auf der Raupe fahren, zusammen mit ... mit dem ... mit dem Baby!
Nichts wie hin, Baby!
PEYO

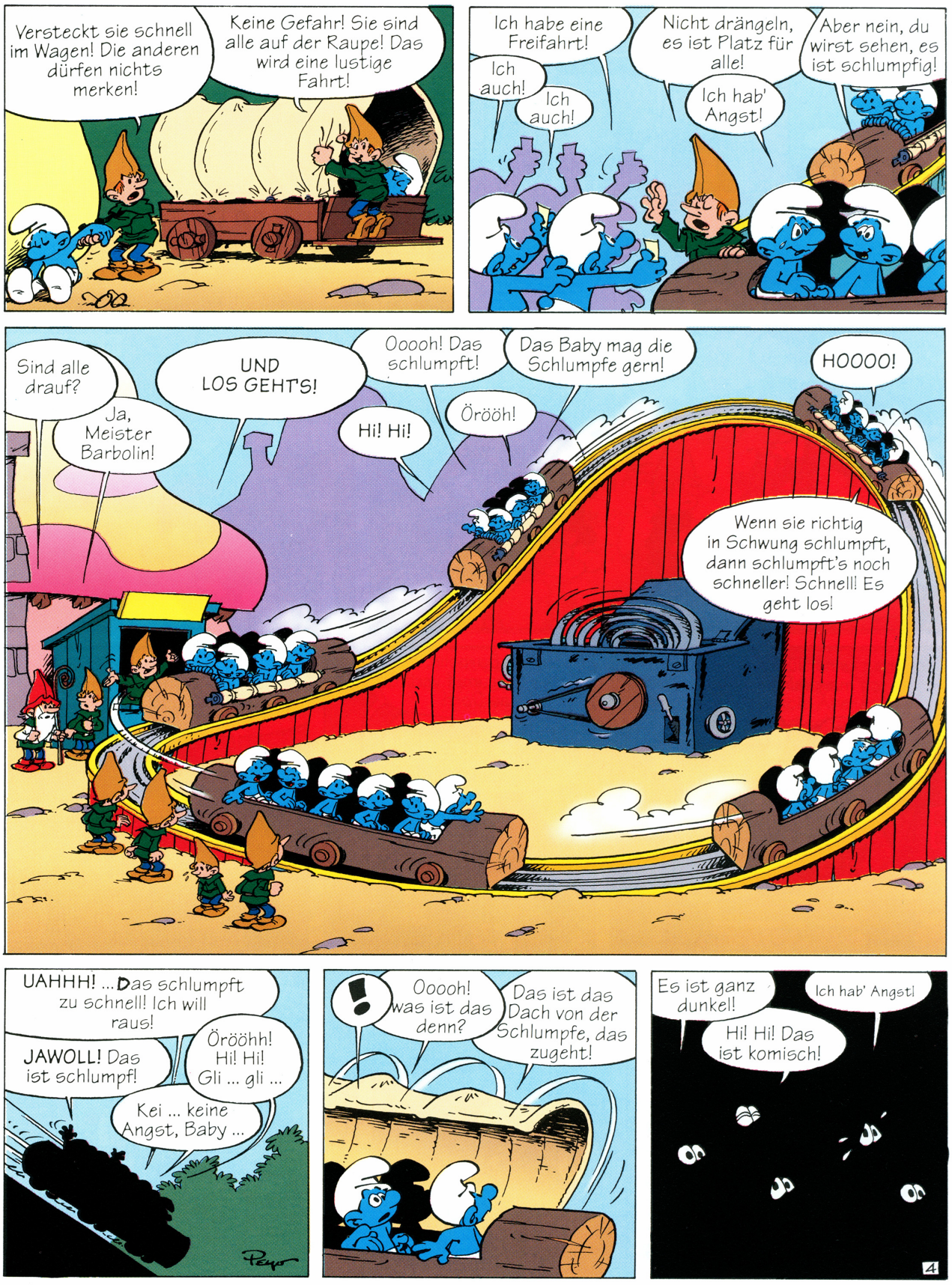


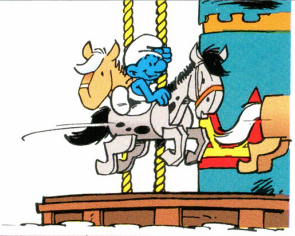

Na los, Muskelschlumpf! Schlumpf die Kegel!
Hier, du hast eine Freifahrt auf der Raupe gewonnen!
Aber ich hab' doch erst einen Ball geworfen!


JAWOLL! Ich habe einen geschlumpft!
Drei Enten! Eine Freifahrt auf der Raupe!
Und, amüsierst du dich, Griesgramschlumpf?
Ich mag kein Schlumpffischen! Außerdem hasse ich Jahrmarkt!
Ich bin auch zu alt dafür, weißt du! Komm mit mir in den Wald, wir sammeln Nüsse für unsere Freunde, die Kobolde!

Ich mag keine Nüsse schlumpfen! Ich mag keine Kobolde!
?
Haha! Du bist nie zufrieden!
Meister Barbolin, der Große Schlumpf verläßt das Dorf!
Gut! Umso besser! Macht weiter, wie geplant!
Absteigen! Hier ist Schluß! Geht alle auf die Raupe!
Fein! Wir kommen!
Ooooh!

Bist du krank, Feinschmeckerschlumpf?
Oh! Ja, ich habe zu viele Crêpes gegessen! Ich bin todmüde!
Es wäre schade, einen so leckeren Schlumpf wegzuwerfen!
MJAM!
ZZZ
RZZZ
PLAF!


Versteckt sie schnell im Wagen! Die anderen dürfen nichts merken!
Keine Gefahr! Sie sind alle auf der Raupe! Das wird eine lustige Fahrt!
Ich habe eine Freifahrt!
Ich auch!
Ich auch!
Nicht drängeln, es ist Platz für alle!
Ich hab' Angst!
Aber nein, du wirst sehen, es ist schlumpfig!
Sind alle drauf?
Ja, Meister Barbolin!
UND LOS GEHT'S!
Hi! Hi!
Ooooh! Das schlumpft!
Örööh!
Das Baby mag die Schlumpfe gern!
HOOOO!
Wenn sie richtig in Schwung schlumpft, dann schlumpft's noch schneller! Schnell! Es geht los!
UAHHH! ...Das schlumpft zu schnell! Ich will raus!
JAWOLL! Das ist schlumpf!
Örööhh! Hi! Hi! Gli ... gli ...
Kei ... keine Angst, Baby ...
Ooooh! was ist das denn?
Das ist das Dach von der Schlumpfe, das zugeht!
Es ist ganz dunkel!
Ich hab' Angst!
Hi! Hi! Das ist komisch!
4



Alles fertig!
Also los! Pump das Betäubungsmittel in die Raupe!
Ich hab' eine ordentliche Dosis reingetan. Die schlafen gleich!
Ooooh!
Hi! Hi!
Juhu!

Warum schlumpfen sie das Dach nicht?
Hier riecht es komisch! Findet ihr nicht?
Ich glaube, sie wird langsamer!

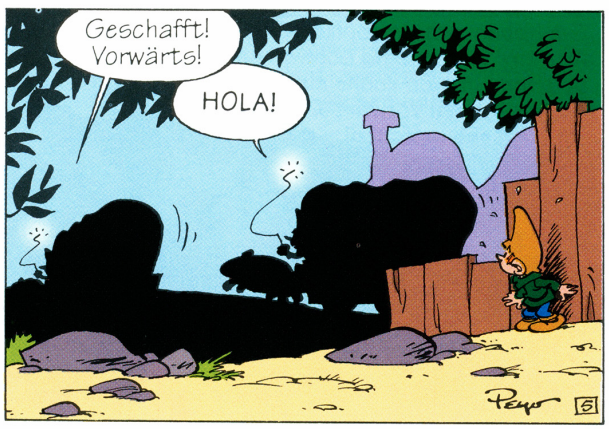
KEUCH! KEUCH!
Die ... dieser Rauch kommt aus dem Boden! AARGH!
Aufmachen! HATSChiii!

Uaaahh! Ich bin todmüde ... ich ...
RZZ!
RZ!
RZZ!

Man hört nichts mehr! Sie schlafen alle!
Öffnet das Dach, damit das Gas entweicht, und tragt sie alle in die Wagen! Wir fahren!

Die Armen!
Vorsicht, das ist Schlumpfinchen! Sie hat das Baby nicht losgelassen!
Sie sind schwerer, als ich gedacht habe!
Beeilt euch!
RZ!
RZ!
RZ!

Es sind noch zehn!
Die müssen in den anderen Wagen! Beeilt euch, der Große Schlumpf kann jeden Moment zurück sein!
RZ!
ZZZ!

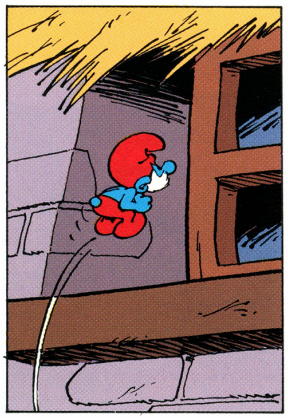

Geschafft! Vorwärts!
HOLA!
Peyo

Etwas später ...
Du wirst sehen, Griesgramschlumpf, damit backen wir einen feinen Nußkuchen für Barbolin!
Ich mag keine Nußkuchen! Bäh!
Wie? Wo sind sie denn alle hin? Hier ist kein Schlumpf mehr, und die Buden sind leer!
Ich mag keine leeren Schlümpfe!
BUHUUUUU HUUUHUU...!
Ich höre jemanden schlumpfen!
Ich mag keine heulenden Schlümpfe!
Das ist der Sohn von Barbolin! Warum weinst du?
Oh, Großer Schlumpf! Ich bin so unglücklich! Wenn du wüßtest ...
Erklär's mir!
Ich mag keine Erklärungen!
Gurgelhals! Er...Er hat Prinzessin Barbolin entführt, als wir durch den Wald fuhren! Snif! Er...Er hat gesagt, daß...daß er sie laufen läßt, wenn wir ihm helfen, alle Schlümpfe zu fangen!
Also hat Barbolin sie in der Raupe alle eingeschläfert und ... und er bringt sie zu Gurgelhals ... BUHUHUUUHUUHU! Wie schrecklich!
Deshalb war Barbolin so unglücklich!
BUHUU HUHU!
Schlumpft mir! Es gilt, keine Schlumpf zu verlieren! Wir müssen sie retten!
?
Sie haben zwar Vorsprung, aber ihre Wagen sind schwer beladen, und ich kenne eine Abkürzung! Vorwärts, Meerschlumpfchen!
Ich mag keine Schlumpf-schweine!
Peyo
Zur gleichen Zeit...
Und? Hat's funktioniert?
Laß die Prinzessin frei, und sie gehören dir! Du bist nur ein übler Erpresser!
RZ!

Bleiben wir höflich! Holt die Schlümpfe aus dem Wagen und bringt sie rein! Ich will sie ZÄHLEN!

Das ist der letzte! Laß die Prinzessin frei!
Die armen kleinen Schlümpfe!
Warte, ich zähle noch mal! Ich glaube es fehlen welche! Eins ... zwei ... drei ...!

Die Wagen sind leer! Sie sind bei Gurgelhals! Schlumpft mir, wir müssen schnell sein!
Ich hasse Schnellsein!



Was schlumpfen wir jetzt?
Ich mag keine Schlümpfe, die nicht mehr weiterschlumpfen!

Aber ja! Zähl selbst! Auch wenn man das Baby mitrechnet, fehlt zumindest der Große Schlumpf!
Das ändert nichts an unserer Abmachung! Laß die Prinzessin frei!

Entschuldige bitte! Das ändert sogar alles! Ich habe gesagt, daß ich ALLE Schlümpfe will, und wenn einer fehlt ...

... ersetze ich ihn durch die Prinzessin! Wir sind quitt!
Du bist ein Monster!

ELENDER!
ABRACADADA! ABRAPAPA!
Hi! Hi! Du kitzelst mich!
PIF PIF PIF
Peyo

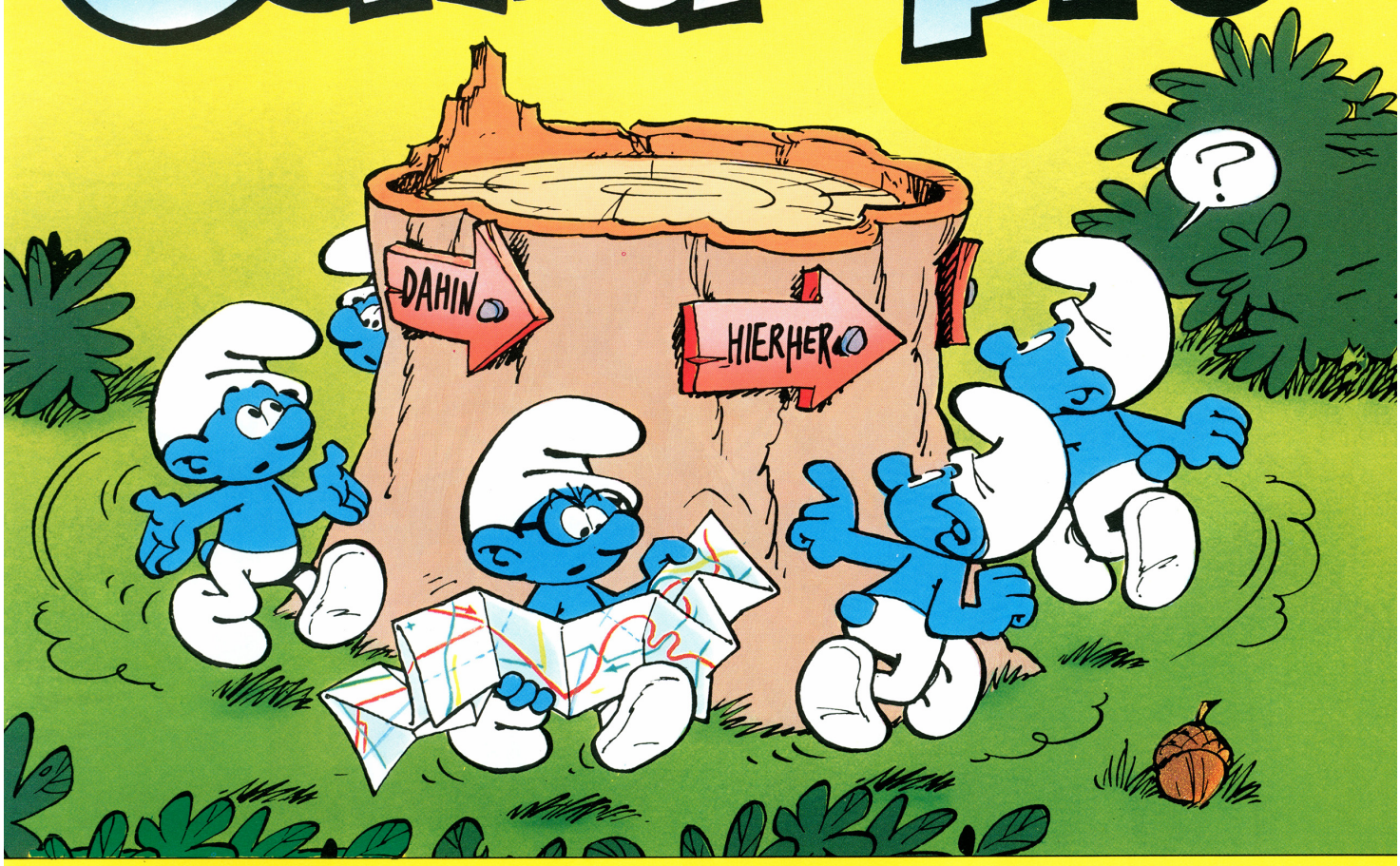
Was macht sie?
Er hat ihr ihren Zauberstab gelassen, aber ...

... die Prinzessin hat ihr Feendiplom noch nicht! Sie kennt nicht alle magischen Formeln!
Ich kenne sie!
7

Los jetzt! Folge mir, Griesgramschlumpf!
Das mag ich überhaupt nicht!
GURGELHALS! Hier bin ich! Jetzt hast du alle Schlümpfe! Laß die Prinzessin frei!
Du lieferst dich aus? Jetzt habe ich alle Schlümpfe! Welche Freude! Ha! Ha! Ha! Ha! Ha!
Prinzessin, die magische Formel ist: ABRACADABRA GAROGRODOS! Schnell, schlumpf deinen Zauberstab!
Verstanden!
Nein, was ...
ANGRIFF!
ABRACADABRAGAROGRODOS! Verwandele dich in eine Statue! Hop!
TSCHUFF
!
ARGL! BLUB! Ich kann mich nicht mehr bewegen!
HURRA! Es funktioniert!
Oh, mein Retter!
Ich mag keine Schlumpfer!
Weck sie mit deinem Zauberstab alle auf! Die Formel ist:
ARBADACABA, ALLE SCHLÜMPFE AUFSTEHEN!
Und Gurgelhals? Was machen wir mit ihm?
Keine Angst, er bleibt mindestens zwölf Stunden so stehen!
Er hat eine Strafe verdient!
Ihr seid doch Jahrmarktsleute. Könnt ihr nicht einen kleinen Wurfstand bauen?
Das Material ist im Wagen! Holt es schnell!
Ich will!
Nein, ich ...!
Ich bin dran!
Jeder kommt dran, es reicht für alle!
PIF PAF
Ich räche mich! Ich räche mich!
Es tut mir sehr leid, daß...
Schlumpft nicht mehr dran!
ENDE

ABONNEMENT

Die Schlümpfe



Sie möchten DIE SCHLÜMPFE abonnieren? Füllen Sie einfach diesen Bestellschein aus. Die Vereinbarung kann innerhalb von 10 Tagen beim JOURNAL-Leser-Service, 50672 Köln, widerrufen werden. Rechtzeitige Absendung innerhalb dieser Frist genügt. Bitte leisten Sie keine Vorauszahlung.

BESTELLSCHEIN
für ein Abonnement DIE SCHLÜMPFE

TW 212

Bitte ausschneiden und einsenden an:
JOURNAL Leser-Service,
Hohenzollernring 22-24, 50672 Köln

Ich möchte DIE SCHLÜMPFE
☐ 1/2 jährlich 6 Ausgaben = 14,70 DM
☐ jährlich 12 Ausgaben = DM 29,40 DM inkl. Porto und Verpackung direkt beziehen. (Gewünschtes bitte ankreuzen.) Auslandspreise auf Anfrage.

Garantie. Die Vereinbarung kann ich innerhalb 10 Tagen ohne Angabe von Gründen beim JOURNAL Leser-Service, 50672 Köln, widerrufen. Rechtzeitige Absendung innerhalb dieser Frist genügt. Bitte keine Vorauszahlung leisten.

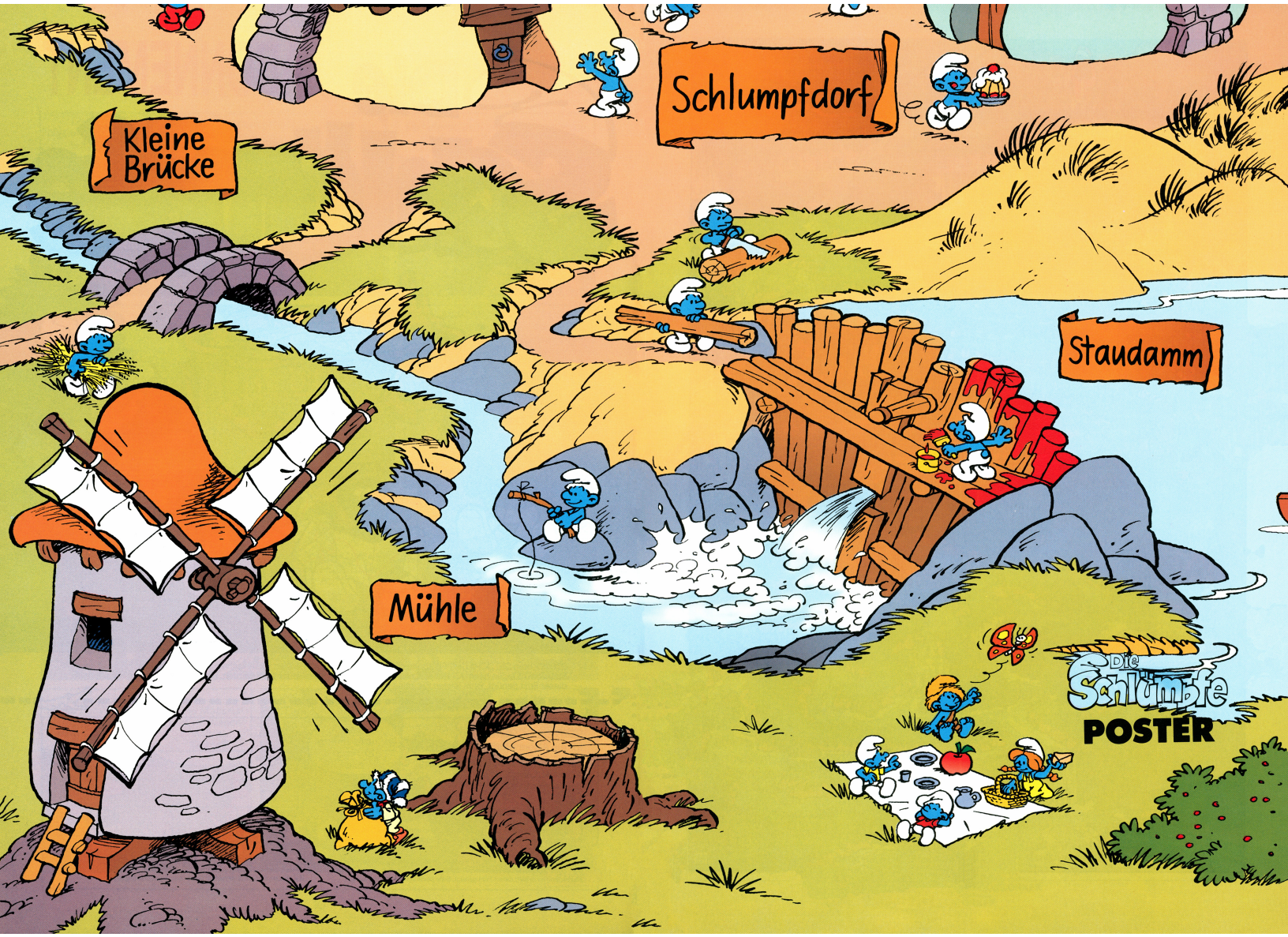
Name/Vorname

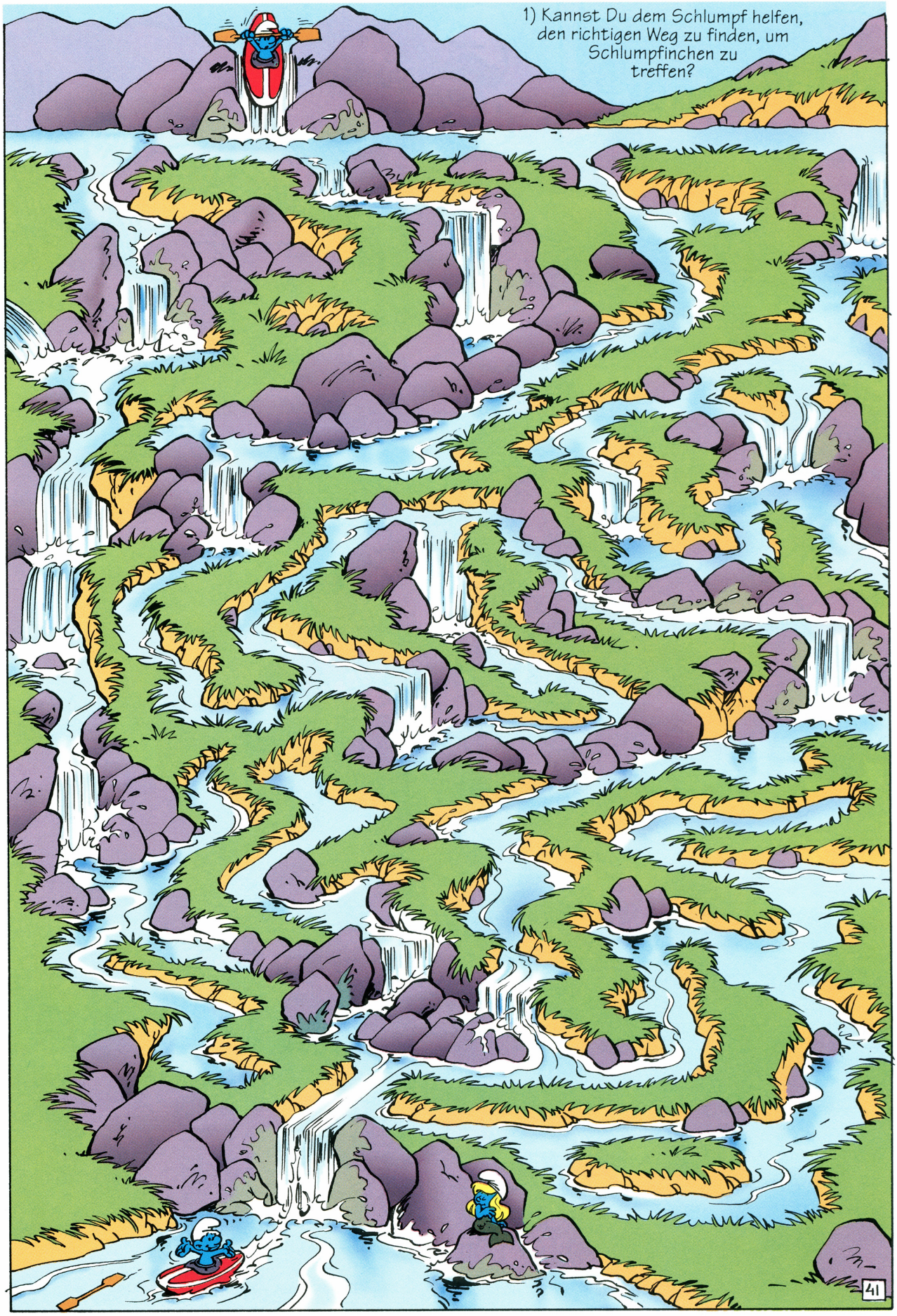
Str./Nr.

PLZ/Ort

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Datum, Unterschrift
Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten


Schlumpfdorf
Kleine Brücke
Staudamm
Mühle
Die Schlümpfe
POSTER


1) Kannst Du dem Schlumpf helfen, den richtigen Weg zu finden, um Schlumpfinchen zu treffen?
41

Hurra, hurra – Jetzt wird alles klar!

Tolle Geschichten und super Songs rund um den Straßenverkehr

Mit den Spitzen-Hits wie ‚Rolf Rücksichtslos' * ‚Ampelsong' * ‚Z-Z-Z-Zebrastreifen' und vielen, vielen mehr

Ob Kreuzung, Kurven oder Ecken
Du brauchst Dich nicht mehr zu verstecken!

Schnell bestellen!

Bestell-Coupon

Hiermit bestelle ich ‚Hits für Kids'

☐ Stück als MC zu je DM 8.95 DM _____
☐ Stück als CD zu je DM 14,95 DM _____
insgesamt DM _____
+ Porto- und Verpackungskosten + DM 3,–
Gesamt DM _____

An den Bastei-Verlag:

☐ Den Betrag habe ich als Verrechnungsscheck der Bestellung beigelegt oder
☐ Ich überweise den Betrag auf Ihr Konto Nr. 261 960-506 Postscheckamt Köln.

Vor- und Zuname _____

Straße und Hausnummer _____

PLZ und Wohnort _____

Datum, Unterschrift des Erziehungsberechtigten _____

Bestell-Coupon einsenden an:
Bastei-Verlag, Postfach 200 180,
51431 Bergisch Gladbach.

Produziert von KIDDY'S CORNER

LÖSUNG:

Es sind die drei Pilze ganz unten im Bild, die der Malerschlumpf abmalen wollte.

Seht mal her!

Wir schlumpfen Euch tolle Geschichten!

Jetzt gibt's uns schon 12 x auf Video!

Endlich habt Ihr die Möglichkeit, uns immer zu besuchen, wann Ihr es wollt. Wir freuen uns auf Euch! Ihr wißt ja: Bei uns ist immer schlumpfig was los! Also: Viel Schlumpf und bis bald!

Bestell-Coupon

Die Schlümpfe Nr. 1 / Schlumpfines liebster Freund	Nr. 6121
Die Schlümpfe Nr. 2 / Wer zuletzt lacht	Nr. 6122
Die Schlümpfe Nr. 3 / Gargamel, zu Stein erstarrt	Nr. 6123
Die Schlümpfe Nr. 4 / Clumpsy schlumpft die Zukunft	Nr. 6124
Die Schlümpfe Nr. 5 / Das magische Ei	Nr. 6125
Die Schlümpfe Nr. 6 / Schlumpfines Tanzschuhe	Nr. 6126
Die Schlümpfe Nr. 7 / Fürchty und das Sumpfmonster	Nr. 6127
Die Schlümpfe Nr. 8 / Die Zauberschachtel	Nr. 6128
Die Schlümpfe Nr. 9 / Suppe à la Schlumpf	Nr. 6129
Die Schlümpfe Nr. 10/ Die Zaubermaschine	Nr. 6130
Die Schlümpfe Nr. 11/ Der Himmel schlumpft	Nr. 6131
Die Schlümpfe Nr. 12/ Papas Hochzeitstag	Nr. 6132

Preis je Video-Kassette DM 19,95 inkl. Mehrwertsteuer. Die anteiligen Porto- und Verpackungskosten betragen bei einer Bestellung von 1 Kassette DM 4,–, bei 2-4 Kassetten DM 5,–. Lieferung kann nur gegen Vorkasse erfolgen! Den Betrag habe ich per Verrechnungsscheck beigelegt oder auf Ihr Konto Nr. 88 32 96 101 bei der Dresdner Bank, Köln Bankleitzahl 370 800 40 überwiesen.

Vor- und Zuname _____

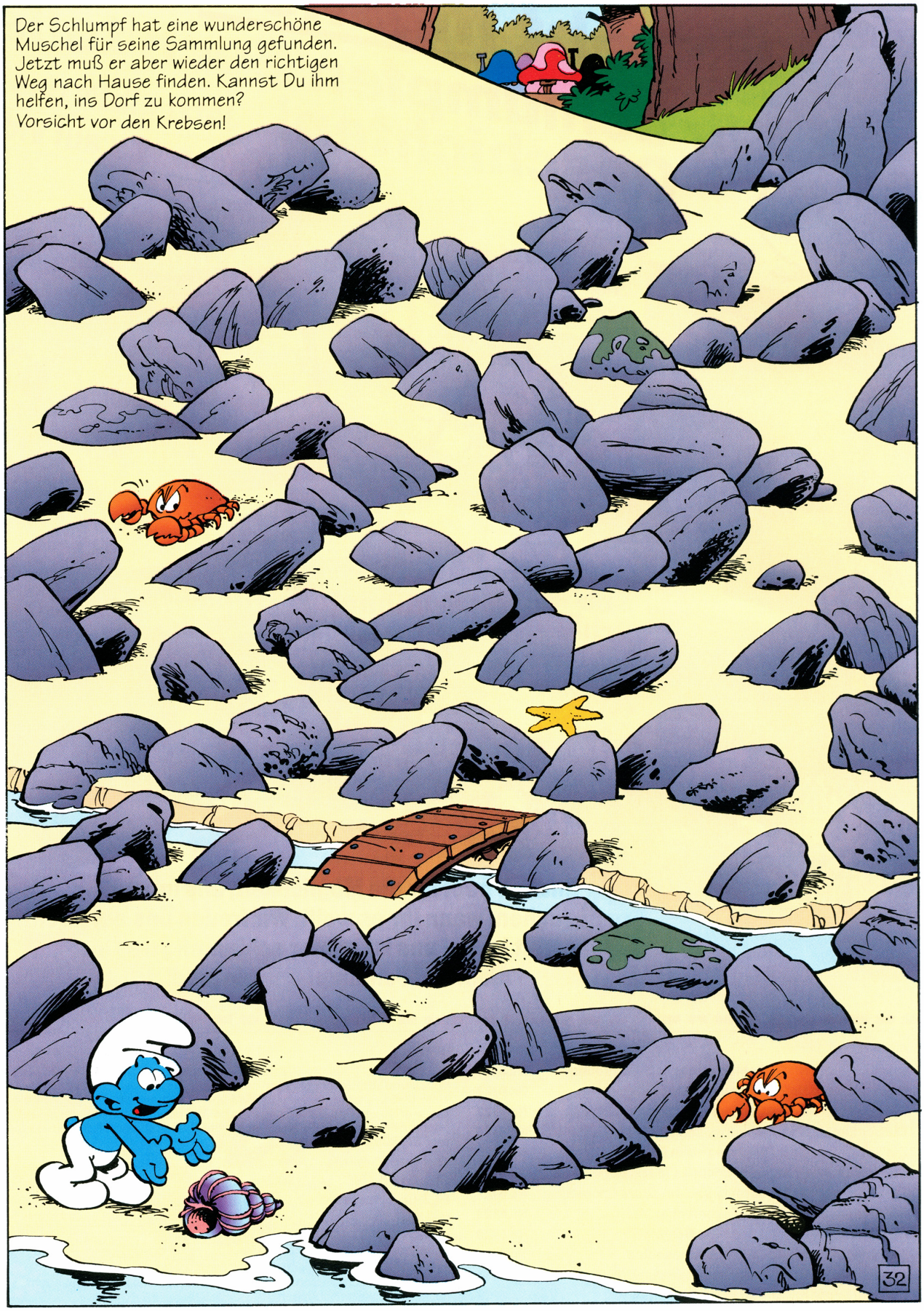
Straße und Nr. _____

PLZ und Wohnort _____

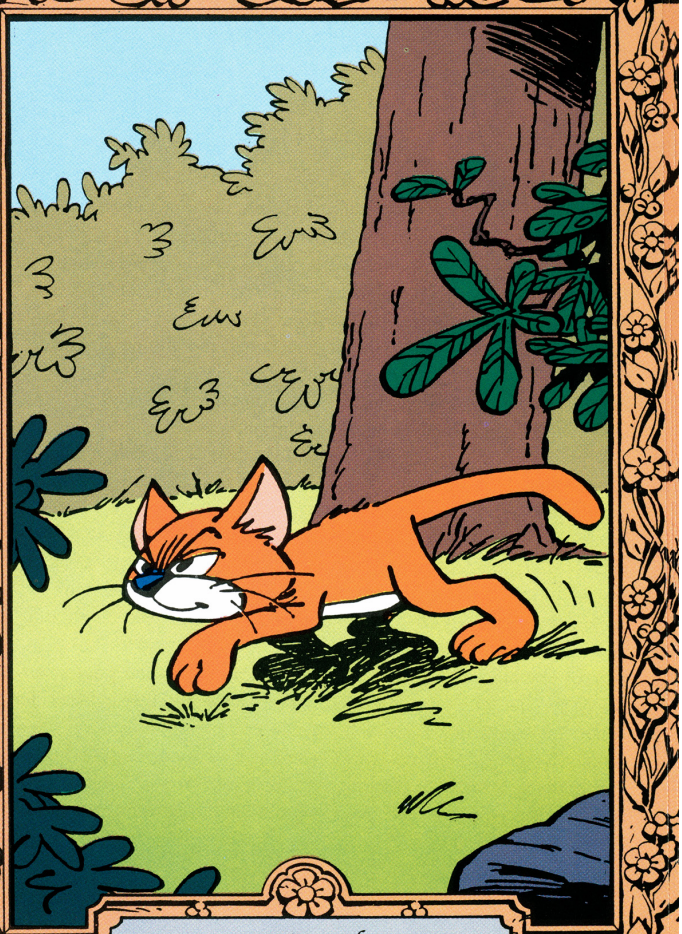
Datum _____

Unterschrift _____

Bestellschein senden an: Media Mailing, Orchideenplatz 18, 53840 Troisdorf, Tel. + Fax 0 22 41/80 46 87.
Wer das Heft nicht zerschneiden möchte, kann seine Bestellung auch auf eine Postkarte schreiben.


Der Schlumpf hat eine wunderschöne Muschel für seine Sammlung gefunden. Jetzt muß er aber wieder den richtigen Weg nach Hause finden. Kannst Du ihm helfen, ins Dorf zu kommen? Vorsicht vor den Krebsen!
32

Der Bildhauerschlumpf



Azrael

Nimmersatt

Baby Schlumpf

Die kleine Welt der Schlümpfe

AZRAEL

Wenn man mal von den unzähligen Fallen, die Gurgelhals aufstellt, absieht, ist Azrael, die fiese Katze von Gurgelhals, die größte Gefahr für die Schlümpfe. Besonders, wenn sie durch den Wald gehen. Tatsächlich streunt Azrael oft durch den Wald auf der Suche nach Beute. Und am liebsten wäre ihm dann ein schöner kleiner dicker Schlumpf. Ein Schlumpf ist die einzige Beute, die ihm noch fehlt, und er würde für sein Leben gern mal einen kosten.
Zum Glück für die Schlümpfe ist er so ungeschickt, daß oft genug er der Dumme ist. Seine Dummheit ist beinahe genauso betrüblich wie die von Gurgelhals. Zu Ehren der beiden benutzen die Schlümpfe die Ausdrücke: „Wie der Herr, so's Gescherr!" und „Gleich und gleich gesellt sich gern!"
Traurig ist eigentlich, daß Azrael als kleines Kätzchen ganz süß und lieb war. Erst als Gurgelhals ihn auf dem Markt der Burg Abelagot gekauft hatte, damit er die Mäuse und Ratten aus seiner Ruine vertreiben sollte, wurde Azrael nach und nach genauso dumm und fies wie sein Herr!
Einmal glaubten die Schlümpfe, Azrael wäre ihr Freund geworden. Sie hatten ihn im Wald gefunden, wo er sich eine Pfote in einer der Fallen seines Herrn geklemmt hatte. Sie brachten ihn ins Dorf, pflegten ihn und verbrachten einige glückliche Tage in seiner Gesellschaft. Nachdem er jedoch zu Gurgelhals zurückgekehrt war, wurde er wieder genauso fies wie sein Herr. Jetzt heißt es für die Schlümpfe wieder: Achtung vor Azrael!

Die kleine Welt der Schlümpfe

DER BILDHAUERSCHLUMPF

Wenn Du jemals den Bildhauerschlumpf suchen solltest, frag nach dem Malerschlumpf. Die zwei halten zusammen wie Pech und Schwefel, sie trennen sich äußerst selten. Sie verbringen ihre Tage damit, künstlerische Probleme zu diskutieren. Diese Diskussionen sind oft sehr heftig, denn sie sind nicht oft einer Meinung. Und dann geht es hoch her! Falls sie mal nicht zusammen sind, dann schafft jeder in seinem Atelier weitere Meisterwerke für die Nachwelt. Zum großen Leid seiner Nachbarn bearbeitet der Bildhauerschlumpf seine Steinblöcke oft während der Nacht. Seine Modelle sind nur Schlümpfe, häufig das Schlumpfinchen. Seine zwei größten Meisterwerke sind eine Skulptur vom Muskelschlumpf, die er „Diskusschlumpf" genannt hat und eine sehr schöne Büste von Schlumpfinchen, die repräsentativ für seine moderne Periode ist, und die er „Die unvollendete Schönheit" genannt hat.
Im Moment arbeitet er an einem neuen, ehrgeizigen Projekt. Er möchte eine Skulptur von Pfiffikus schaffen... in Lebensgröße!!! Leider hat er bis jetzt noch keinen Steinblock gefunden, der groß genug wäre.
Aber wir sind sicher, daß er es schaffen wird, denn wenn der Bildhauerschlumpf sich was in den Kopf gesetzt hat...
Wir warten ungeduldig auf das Ergebnis!

Die kleine Welt der Schlümpfe

BABY SCHLUMPF

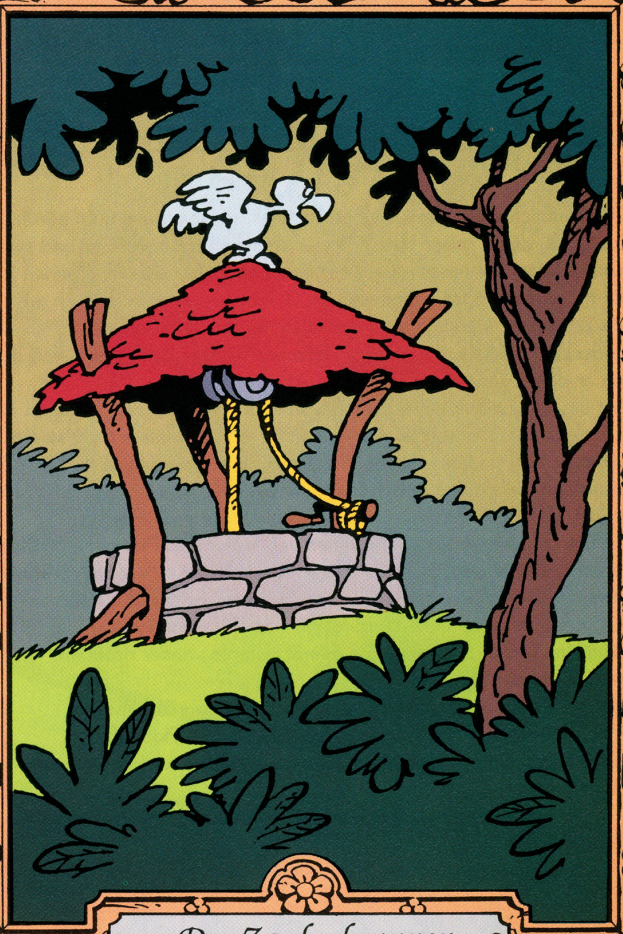
In manchen Vollmondnächten kann man auf dem Land, weit weg von den Lichtern der Stadt, sehen, daß der Mond sich hinter einem leichten, blauen Schleier versteckt. In einer dieser Nächte ereignete sich etwas Wunderbares und Außergewöhnliches. Ein weißer Storch flog lautlos in Richtung Schlumpfdorf, ein Bündel auf dem Rücken. Am Ziel angelangt, deponierte er seine Last vor einem Pilz, und in die ruhige Nacht erschallte ein Schrei: „UÄÄHHH"!. So kam Baby Schlumpf ins Dorf, und seit dieser Nacht ist das Leben der Schlümpfe nicht mehr wie vorher. Alle machten sich Sorgen um diesen „kleinen blauen Stöpsel".
War ihm nicht kalt? Hatte es Bäuerchen gemacht? War jetzt nicht Zeit für sein Bad? Sogar der Wäscheschlumpf, der plötzlich eine Menge Arbeit mehr zu bewältigen hatte, war dem Charme vom Baby-Schlumpf erlegen. Nur der Griesgramschlumpf grummelte: „Ich mag keine Baby Schlumpfs". Aber man konnte genau sehen, daß er seine Gefühle verbarg.
Eine Frage bewegte die Schlümpfe von Anfang an: wer waren die Eltern vom Baby? Und noch heute fragen sie sich, woher die Baby-Schlümpfe kommen, denn die Erklärungen des Großen Schlumpfs haben niemanden überzeugt.
Innerhalb kürzester Zeit war das Baby auch gut Freund mit all den Tieren, vor allem mit dem Bär Martin, dem Hund Puppy, dessen Herrchen es jetzt ist, und mit der Hasenfamilie, die es kennenlernte, als es in einen kleinen blauen Hasen verwandelt war. In letzter Zeit hat das Baby große Fortschritte gemacht, es sagt „Schlumpfinchen" ohne Fehler und wir hoffen, daß es bald anfängt zu laufen.

Die kleine Welt der Schlümpfe

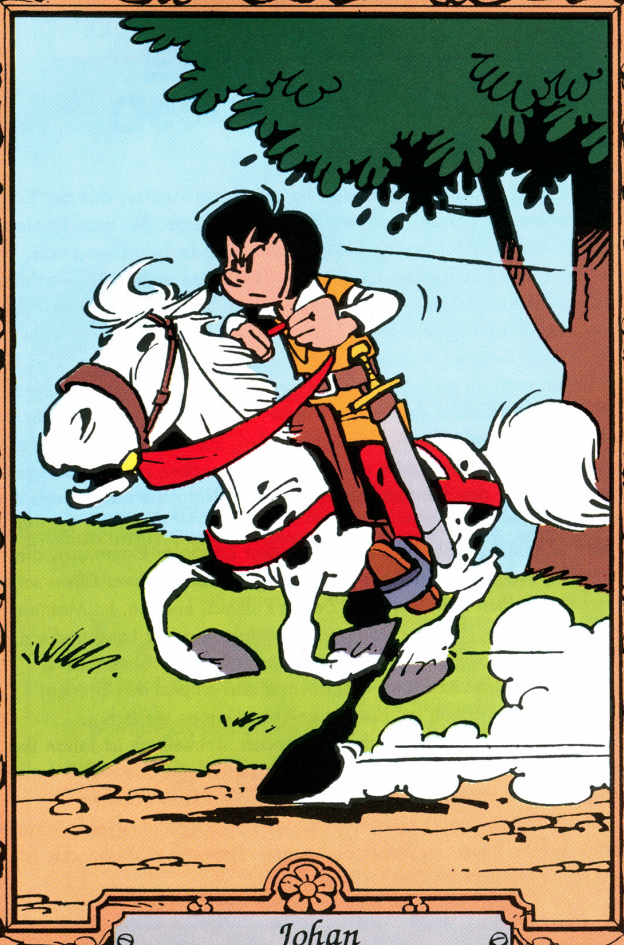
NIMMERSATT

Manchmal erschüttert ein großes Beben das Schlumpfdorf und den ganzen Wald. Bomm, Bomm, Bomm!!! Ein Schatten, fast so groß wie ein Baum, fällt auf den Wald, und eine tiefe Stimme grollt wie Donner: „Ich habe Hunger!". Kein Zweifel, daß ist Nimmersatt auf der Suche nach Eßbarem. Alle Tiere in der Umgegend, die Schlümpfe und sogar Gurgelhals bleiben dann ganz brav in ihren Häusern. Nimmersatt ist zwar nicht böse, aber er wird häufig von einem schrecklichen Hunger heimgesucht. Und dann ißt er, was ihm in die Finger kommt! Man hat ihn schon Kerzen und die Geschenke des Überraschungsschlumpfs (!) essen sehen, und er wollte sogar einmal Azrael verspeisen!
Zum Glück ist Nimmersatt völlig dumm. So dumm, daß er im Vergleich zum Dummkopfschlumpf wie ein Genie erscheint. Daraus kannst Du ersehen, wie dumm er ist! Und seiner Dummheit verdanken es die Schlümpfe auch, daß sie vor einiger Zeit nicht als Schlumpfsuppe verschlungen worden sind!

Der Ängstliche Schlumpf



Der Zauberbrunnen



Johan

Der Roboterschlumpf

Die kleine Welt der Schlümpfe

DER ZAUBERBRUNNEN

Die Geschichte des alten Zauberbrunnens, dessen Ruine man nördlich des Dorfs, direkt neben dem Krötenteich sehen kann, ist kurz und sehr merkwürdig. Seltsamerweise weiß niemand mehr, wie der Brunnen in die Nähe des Dorfes gekommen ist. Er war eines Tages einfach da!
Die Schlümpfe erzählen, daß der Faule Schlumpf ihn als erster entdeckte. Er suchte ein ruhiges Plätzchen für sein Schläfchen, und da sah er den Brunnen.
Das Besondere an diesem Brunnen war, daß er alte Sachen gegen neue austauschte. Leider waren die neuen Sachen bei weitem nicht so gut wie die alten, und alle Schlümpfe waren ziemlich unglücklich über den Tausch (vor allem das Baby, das seine geliebte Rassel auf diese Weise verlor). Unter Führung des Großen Schlumpfs marschierten die Schlümpfe gemeinsam zum Brunnen und verlangten ihre alten Sachen zurück. Aber diese Expedition wäre fast in einer Katastrophe geendet, denn der Große Schlumpf fiel in den Brunnen. Schließlich kletterten die Schlümpfe in den Brunnen und retteten den Großen Schlumpf und sämtliche Sachen. Kaum waren alle Schlümpfe wieder draußen, explodierte der Brunnen.
Seitdem gehen die Schlümpfe nicht mehr so gerne zu dieser Waldlichtung. Vor diesem Ereignis hatten sie den Platz oft zum Picknicken benutzt, doch dafür ist ihnen jetzt eine schöne Stelle am See lieber.

Die kleine Welt der Schlümpfe

DER ÄNGSTLICHE SCHLUMPF

Unter all den Schlümpfen im Dorf ist einer, den man den Ängstlichen Schlumpf nennt. Das ist nicht sein richtiger Name, aber man nennt ihn so, weil er vor allem und jedem Angst hat. Das winzigste Tier, das geringste Geräusch lassen ihn bis ans andere Ende des Dorfes flüchten. Selbst sein eigener Schatten jagt ihm bisweilen Angst ein. Nach dem Abendessen im Speisesaal läßt er sich immer nach Hause begleiten, weil er es nicht wagt, alleine durchs Dorf zu gehen! Aus diesem Grund wird er von seinen kleinen Kameraden, vor allem vom Muskelschlumpf und vom Gärtnerschlumpf, auch gerne gehänselt.
Aber wenn's drauf ankommt, ist er gar nicht feige! Das hat er gezeigt, als er den bösen Zauberer Gurgelhals in die Flucht geschlagen hat. Dieser war den Schlumpf-Fuß-Spuren bis ins Dorf gefolgt und wollte alle Schlümpfe fangen. Auch Schlumpfinchen war in Gefahr, und was tut man nicht alles, um Schlumpfinchen zur retten! So zeigte der Ängstliche Schlumpf, wie mutig er sein kann. Alle waren sehr stolz auf ihn.
Es erstaunt einen deshalb nicht, daß Schlumpfinchen den Ängstlichen Schlumpf schrecklich gerne hat, auch wenn er ein bißchen ängstlich ist!

Die kleine Welt der Schlümpfe

DER ROBOTERSCHLUMPF

Eines Tages war der Bastelschlumpf die tägliche Plackerei leid. Waschen, spülen, sein Haus putzen, all das hinderte ihn daran, sich seiner Werkelei und Bastelei zu widmen.
Er beschloß daraufhin, eine Maschine zu bauen, die sich statt seiner mit all diesen unangenehmen Aufgaben beschäftigen sollte. So entstand der Roboterschlumpf! Er wurde von den anderen Schlümpfen schnell akzeptiert, denn er war von ausgesuchter Freundlichkeit und Höflichkeit und kannte außerdem ein Rezept für Sarseparillensuppe...hmmm, mehr braucht man nicht zu sagen!
Natürlich wurde auch der Roboterschlumpf, genau wie alle anderen Schlümpfe, eines Tages mit der Feindseligkeit von Gurgelhals konfrontiert. Nachdem er gemeinsam mit dem Bastelschlumpf von dem fiesen Zauberer gefangen genommen worden war, mußte er auch noch gegen einen bösen Roboterschlumpf kämpfen, den Gurgelhals erfunden hatte.
Mittlerweile hat der Roboterschlumpf bei den Schlümpfen sogar sein eigenes Haus: ein Anbau am Haus des Bastelschlumpfs. Der muß sich nun zwar nicht mehr um den täglichen Haushalt kümmern, aber dafür muß er jeden Tag die Gelenke des Roboterschlumpfs ölen, die Schrauben festziehen, den Stromkreis überprüfen, die Batterien wieder aufladen und, und, und...

Die kleine Welt der Schlümpfe

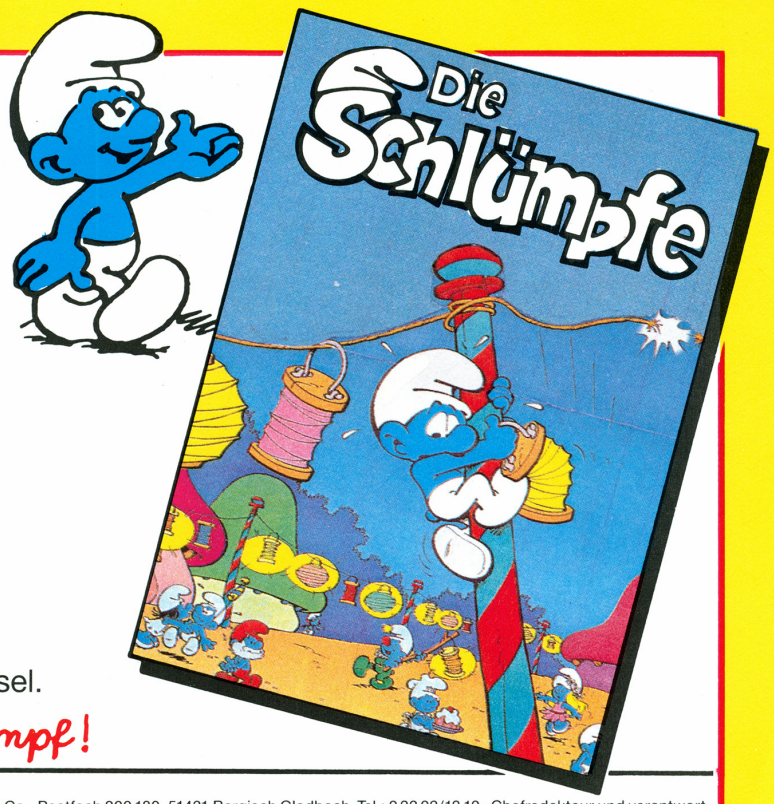
JOHAN

Johans Leben änderte sich schlagartig mit einem Turnier, das der König veranstaltete. Zu der Zeit war er ein einfacher Page. Bei dem Turnier vereitelte er die Machenschaften des schändlichen Lehnsherrn von Basenhau, der das Turnier durch Verrat gewinnen wollte. So wurde er Knappe des Königs, und seitdem stellt er sein Leben in den Dienst der Gerechtigkeit und verteidigt die Unterdrückten auf der ganzen Welt. Er befreite zum Beispiel die Nichte des Königs, half dem jungen Prinz Odd, den Wikingerthron zu besteigen, entlarvte den Verräter des schwarzen Pfeils, fand die Quelle der Götter wieder, gab die Flöte mit den sechs Löchern ihren Eigentümern, den Schlümpfen, zurück, gelangte zu Fuß ins verwunschene Land (was noch keinem Menschen jemals gelungen ist) und befreite den Prinzen Thierry von dem Bann, den Maltrochu ihm auferlegt hatte!
Während seiner Fahrten lernte er auch den Zauberer Homnibus, die kleinen blauen Kobolde, die man Schlümpfe nennt und vor allem seinen unverbesserlichen Begleiter, den Zwerg Pfiffikus, kennen. Im Moment steht zur Debatte, daß der König Johan adeln und ihm Land und ein Schloß anbieten will. Aber das interessiert Johan nicht besonders, denn er möchte lieber weiter durchs Land ziehen und das Unrecht bekämpfen. So können ihn die zahlreichen Damen weiterhin umwerben, und er entkommt ihnen dennoch. Schließlich ist Johan seit einiger Zeit der Schwarm aller heiratsfähigen Edelfrauen im Königreich. Das geht sogar soweit, daß alle diese Damen davon träumen, von einem fiesen Schurken entführt zu werden, damit ihr Held sie retten kommt und sie ihn dann verführen können. Tja, was wollt ihr, das ist eben so, wenn man berühmt ist!

Vorschlumpf

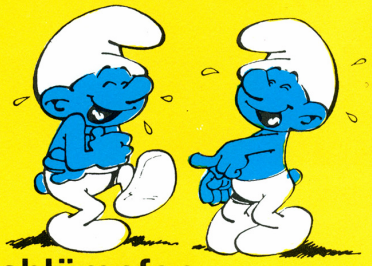
Beim nächsten Mal geraten die Schlümpfe in eine hinterhältige Falle von Gurgelhals. Doch Schlumpf sei Dank, sie werden von einem tapferen Ritter gerettet. Und so kommen die Schlümpfe kurz darauf zu einem schlumpfigen Ritterturnier. Doch oje – was sehen sie ganz nah? Auch Gurgelhals ist da! Was für eine böse Überraschung für die kleinen blauen Wichte . . .
Auf Euch warten wieder die neuesten Sammel-Bilder für das Bilder-Lexikon, viele Spiele und Rätsel.

Bis zum nächsten Schlumpf!



Herausgeber und Verleger: BASTEI-Verlag, Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach, Tel.: 0 22 02/12 10 · Chefredakteur und verantwortlich für den Inhalt: Werner Geismar · Redaktion: Marion Strothteicher · Texte: A. Ritte · Grafik: Mirka Pollmer · Herstellung: Matthes Boden · Anzeigen: Frank-Michael Müller (Leitung), verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Rolf-Dieter Landrock · Anzeigenpreisliste Nr. 4 vom 1. 1. 94 · Copyright: © 1993 by Peyo; Lizenz durch: Cartoon Création S. a. 424, Avenue Brigmann – 1180 Bruxelles · Druck: Rotolito Lombarda · Vertriebsleitung: Alois Fischer, Herbert Baumhof · Alleinvertrieb in Österreich: Zeitschriftengroßvertrieb A. Fröhlich, Alfred-Fröhlich-Str. 3, **A**-2201 Seyring, Tel.: **Österreich** 0 22 46/25 91 · Erfüllungsort: Bergisch Gladbach · Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht. Unser Verlagssitz ist Bergisch Gladbach, die junge Großstadt mit Blick auf Köln am Rhein.

Hört mal her!
Wir schlumpfen Euch tolle Geschichten!



Jetzt gibt's 10 Hörspiel-Kassetten von uns Schlümpfen

Ich bestelle folgende Hörspiel-Kassetten:

Schlumpf-Geschichten Nr. 1 / Celia und Benjamin
Schlumpf-Geschichten Nr. 2 / Der Ritter Schlumpf – Sir Hefte –
Schlumpf-Geschichten Nr. 3 / Blauschlümpfe und Schwarzschlümpfe Schlumpfonie in C-Dur
Schlumpf-Geschichten Nr. 4 / Der Hauli-Vogel
Schlumpf-Geschichten Nr. 5 / Der Astro-Schlumpf
Schlumpf-Geschichten Nr. 6 / Der Tanz der hundert Schlümpfe
Schlumpf-Geschichten Nr. 7 / Der Auszug aus Schlumpfhausen
Schlumpf-Geschichten Nr. 8 / Der König der Schlümpfe
Schlumpf-Geschichten Nr. 9 / Der Zauberlehrling-Schlumpf
Schlumpf-Geschichten Nr. 10 / Die Schlumpflinge

Preis je Kassette DM 8,50 inkl. Mehrwertsteuer. Die anteiligen Porto- und Verpackungskosten betragen bei einer Bestellung DM 3,–. Lieferung kann nur gegen Vorkasse erfolgen! Den Betrag habe ich per Verrechnungsscheck beigelegt oder auf Ihr Konto Nr. 88 32 96 101 bei der Dresdner Bank, Köln, Bankleitzahl 370 800 40 überwiesen.

Bestell-Coupon

Vor- und Zuname _____

Straße und Nr. _____

PLZ und Wohnort _____

Datum _____

Unterschrift _____

Bestellschein senden an:
Media Mailing, Orchideenplatz 18, 53840 Troisdorf, Tel. + Fax 0 22 41/ 80 46 87.

Wer das Heft nicht zerschneiden möchte, kann seine Bestellung auch auf eine Postkarte schreiben.

NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU ·

DER CLEVERE REIFENWECHSEL UND DER UMSICHTIGE TEAMCHEF

Endlich hat der Regen aufgehört und die Strecke ist wieder trocken. Die Regenreifen sind jetzt viel zu langsam und zu unsicher! Beinahe wäre auch Michael Schuster mit seinem schnellen Rennwagen aus der gefährlich engen Kurve geflogen. Sein cleverer Teamchef ruft ihn sofort per Funk zum nötigen Boxenstop: Reifenwechsel!

Jetzt muß jeder Handgriff sitzen. Die erfahrenen Mechaniker stehen mit den neuen Reifen bereit.

Wird der Wechsel in Rekordzeit gelingen und Michael zum ersten Mal Weltmeister werden?

playmobil®